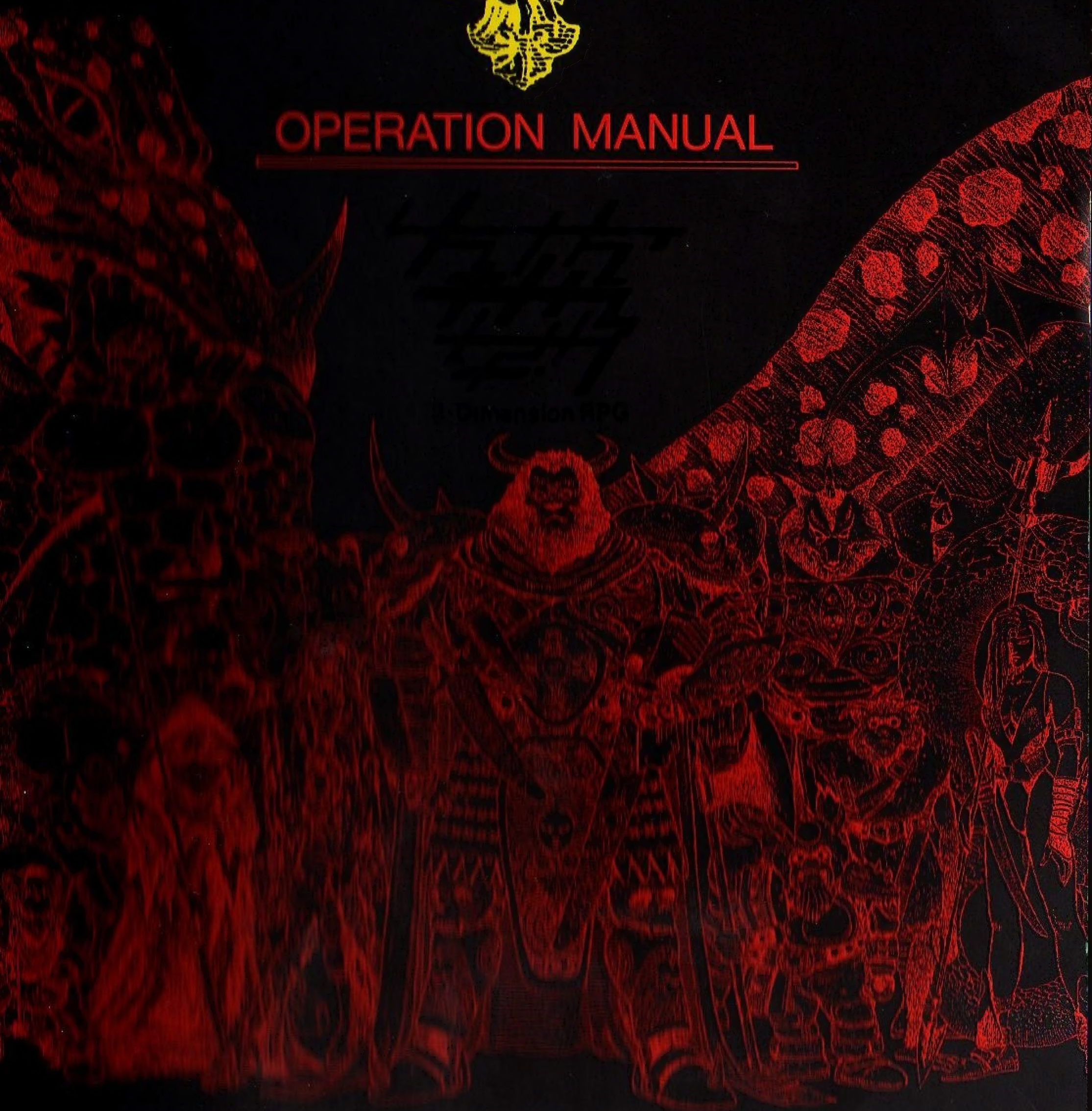




OPERATION MANUAL



Falcom®



OPERATION MANUAL

CONTENTS

OPENING STORY / オープニングストーリー	4
CHARACTER / キャラクター	12
HOW TO PLAY / ゲームを始める前に	20
起動方法	21
キー操作	22
メニュー画面	23
ユーティリティ	24
画面説明(冒険中)	25
コマンド説明(冒険中)	26
画面説明(戦闘中)	28
コマンド説明(戦闘中)	29
TOWN GUIDE / タウンガイド	30
FOR BEGINNER / 初心者のための3DRPG入門	32
●アフターサービスについて	35

OPENING STORY

1. 酒場にて

長かった冬が終わり、春が訪れようとしていた。
町では神の奇跡を祝うための祭りが行なわれ、楽師の歌と人々の歓声が町中にあふれていた。

その中に一人の男がいた。たくましい体を持ったその男は人々の歓喜とは明らかに違った雰囲気を持ち、彼の存在に気づいた人々は、顔を曇らせ、互いに何かをささやきあっていた。

男は人の波を抜け、とある一件の酒場の扉を押し開いた。祭りの最中でもあり、酒場の中には上気した顔の人々でごった返していたが、男はカウンターに空席を見つけ、一杯のエールを頼んだ。

「見かけない顔だな。旅の人かい？ ただの旅人にしちゃ、随分と立派なものをもってるじゃございませんか。」

先ほどから、男の後ろで何かささやき合っていた酔客の一人が、男の背中の大剣を見ながら、からかうような口調で話しかけてきた。

「どうせ戦を渡り歩いている傭兵だろ。だが、なんだね。居眠りをしてる際に、世の中がすっかり平和になっちまってるの知らないんじゃないのか？」

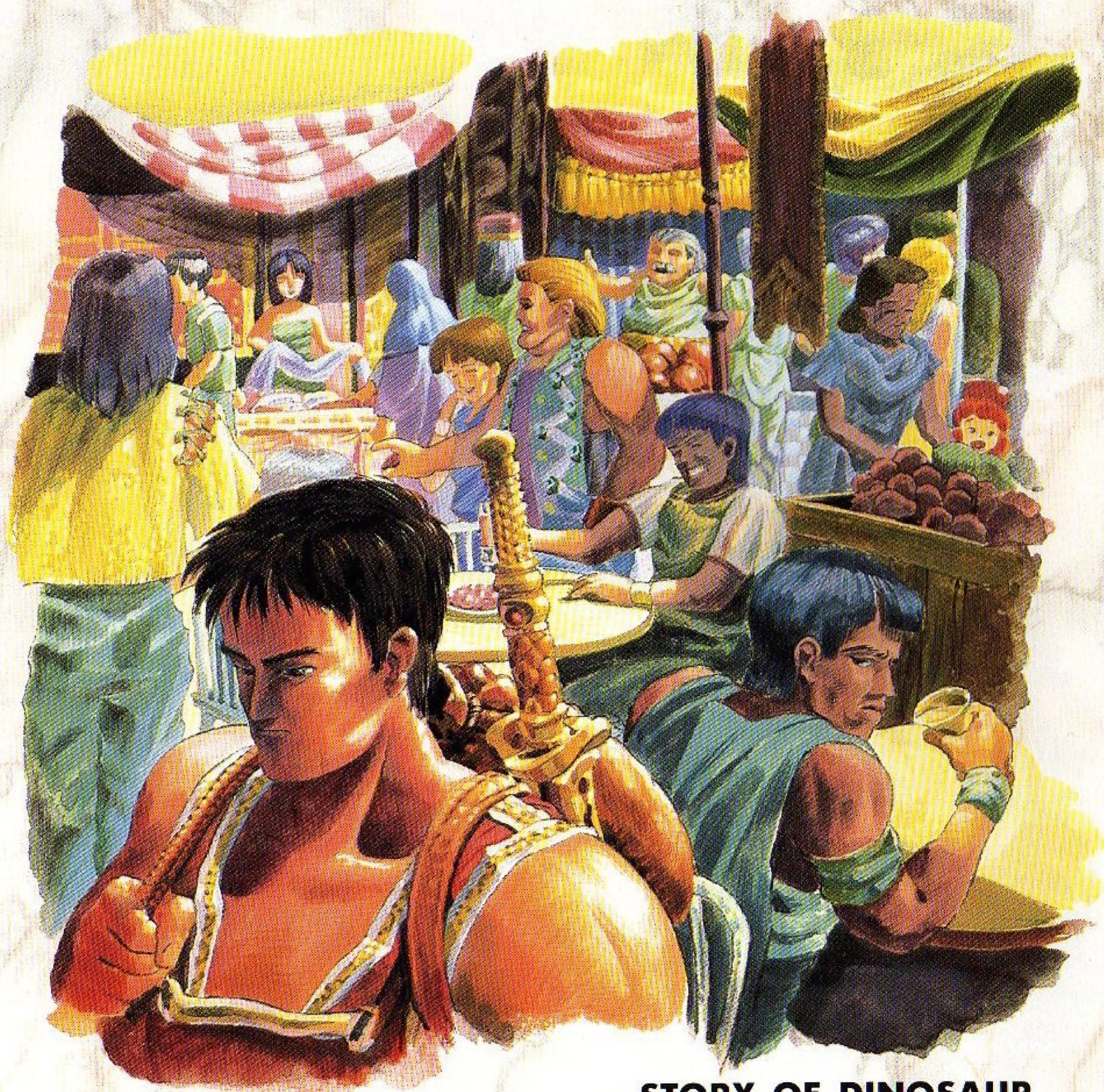
酒場の中にどっと笑い声がおきたが、男はそんなことを気にする様子もなく、静かに杯をかたむけていた。

「よお、聞いているのかよ？ だいたい邪魔なんだよ、こういう昔のおもちゃをこの町でちらほらされたんじゃない……」

酔客が男の剣に触れたのと、男が勢いよく席を立ったのは、ほとんど同時だった。男が蹴り上げた椅子が酔客のバランスを奪い、凄まじい音とともに転倒した。次の瞬間、背中の大剣から踊り出た白刃の光は、露がほとばしるように床に流れ、倒れている酔客の喉元でぴたりと止まった。

あれほど賑やかだった酒場は、まるで水を打ったかのように静まりかえった。床に倒れた酔客は声を出すこともできず、脂汗を流しながら、自分の喉元に突きつけられた冷たい輝きを、目を見開き、見つめていた。そして、恐怖に耐えられなくなった彼は、彼自身をなま暖かい液体が湿らせるのを感じていた。

しばらくの静寂の後、男は剣を引き、背中 of 鞘におさめた。そして、自分の杯のためより、少し多めに硬貨をカウンターに置くと、静かに酒場を出て行った。



STORY OF DINOSAUR

啞然としながら、事の一部始終を見ていた酒場の客たち。その中の商人風の男がつつぶやいた。

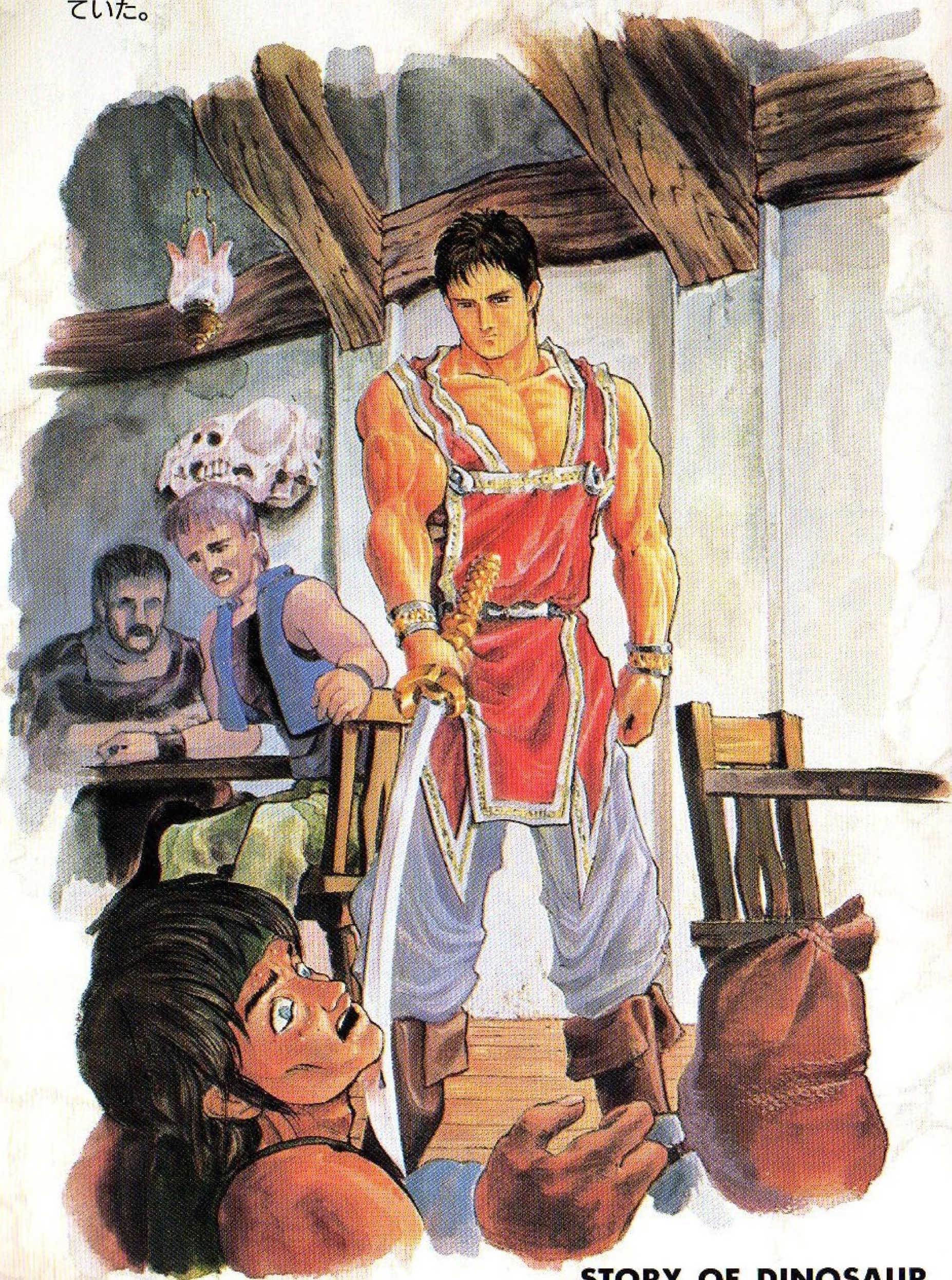
「知ってるぞ……。あの男は見たことがある。間違いない……。あの男はアッシュだ。」

「アッシュだと？ まさか、あの『灰を撒く者』のアッシュか？」

「そうだ。あの男が戦いに荷担した軍は必ず負けるという。だが、どんなに壮絶な戦いの後でも、ただ一人、奴だけは生き残るという噂だ……。」

2. アッシュ

大柄で背も高く、いかにも百戦錬磨の強者らしく鍛え抜かれたたくましい体付きは、その多くの戦歴を物語るような無数の傷痕が残っている。そして、その背中には、普通の者が持てば、その大きさのためまず扱えないであろう大剣がかったいた。



STORY OF DINOSAUR

幾多の戦場で修羅場をくぐり抜けてきた彼は、口数も少なく、いつもむっとしたような暗い表情をしていた。無骨な性格、繊細さなどまるで見受けられない彼の性格は、良くいえば男っぽい男であり、また、その性格は戦いにも反映し、相手が強ければ強いほど力を発揮するタイプであった。

傭兵をその生業とし、戦場では、もはや彼の名を知らぬものはいない。

その剣の腕もさることながら、彼の名は「彼が味方した軍は、必ず負ける」という噂とともに広まっていた。

「灰を撒くもの」

アッシュ(灰)。作物が育たないように灰を撒かれた土地。戦場での敗者たちの運命をなぞらえて、人々は彼をそう呼んでいた。

だが、いつしか世をかき乱した戦乱の嵐は絶え、すでに彼を雇おうとする城主はいなくなっていた。

自分の中にたぎる、戦場を求める血潮。

彼は、その本能にも似た感情を満たすため、自分を必要とする未知の戦いを求め、あてのない旅に出たのだった。

3. 老婆

酒場から出たアッシュは、ふと気が付くと狭い小路に迷い込んでいた。

古びた建物が影を落とすこの小路は、表通りの喧噪が嘘のように静まり返っていた。今来た道に戻ろうとしたアッシュだったが、どこまで行っても同じような建物が続き、表通りへの道はみつからなかった。石段に腰を降ろしたアッシュは、建物の間に見える空を仰ぎ見た。ゆるやかな風にのって、白い雲がゆっくり流れていた。

鳥の群が、雲を横切るように南へと飛んで行くのが見えた。

風が、アッシュの頬をやさしくなでていった。

しばらくの間、空を眺めていたアッシュは、自分の足元で小石がはじけるのに気がついた。その小石は、ゆるやかに坂道を下り、建物に響く反響音とともに次第に遠ざかっていった。

アッシュは石段から腰を上げ、小石の下って行った方に歩き始めた。

アッシュの足音が、青い空に向かって響いていった。

つづら折になった小路は、一件の古びた家の前で終わっていた。

奇妙な文字が記されたその家の扉は、まるでアッシュを誘うかのように風に揺れていた。そして、その中からしわがれた声が聞こえてきた。

「お入り。この婆に用があって来たのじゃろう。」

家の中には奇妙な香りがたちこめ、得体の知れない調度品が、ところ狭しと並んでいた。

部屋の中央で小さな木のテーブルを前に座っていた老婆は、アッシュを見ると顔をくしゃくしゃにしながら、笑い声とも泣き声ともつかぬ声をあげた。

「よく来たね。まあ、そこにおかけ。」

アッシュが、老婆に言われた今にも壊れそうな椅子に半分だけ体を預けると、どこから取り出したのだろうか？ 老婆は色あせたカードを手に語り始めた。

「この家にたどり着くものは皆、道を失い、道^{みちしるべ}標を欲しておる。そういう者たちに道を示し送り出すのが、この婆の役目じゃ。」

老婆は不気味な笑い声とともに、慣れた手付きでカードを混ぜ始めた。

「どれ、手始めにおまえさんの過去を見てみることにしようかね。」

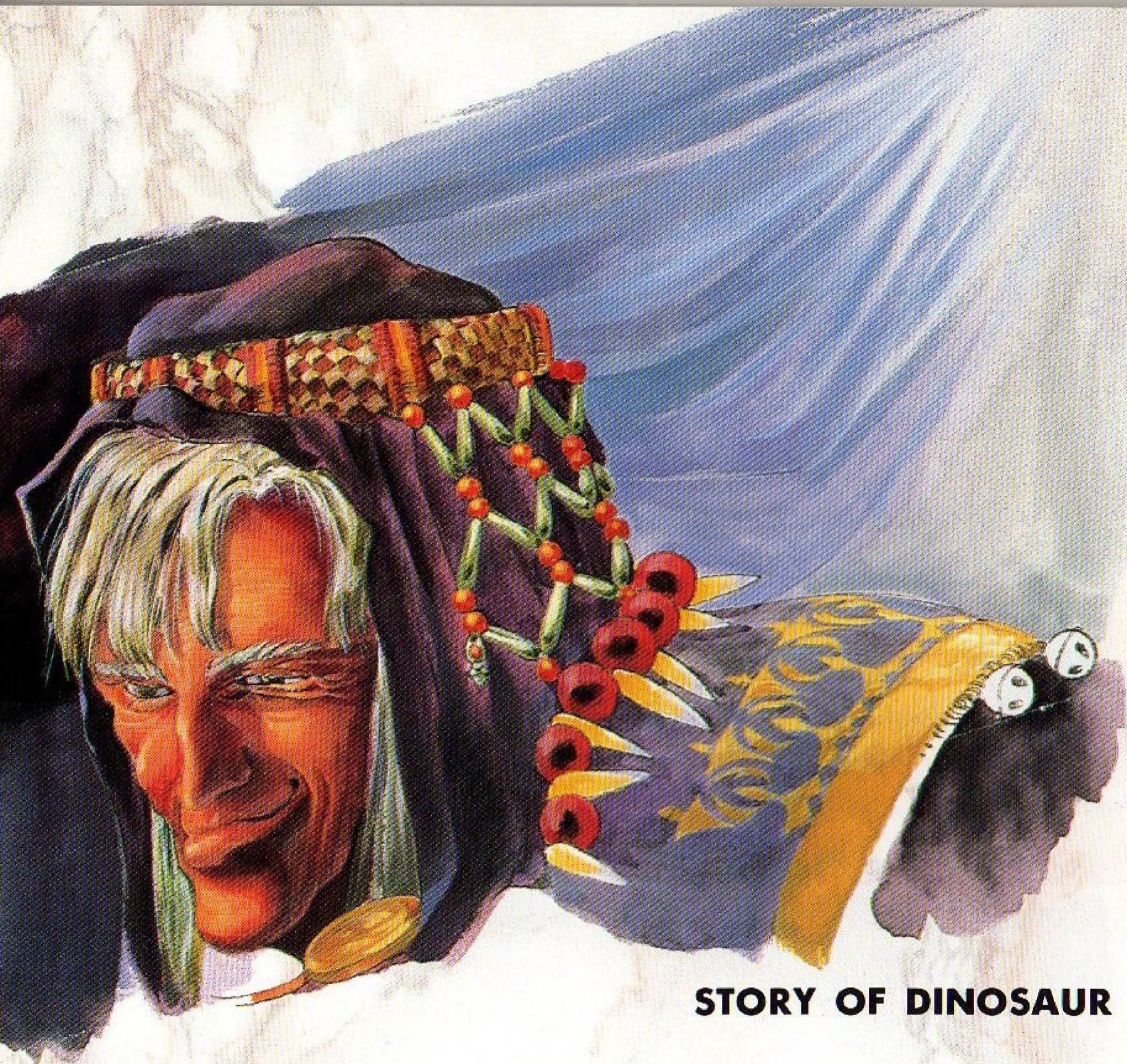
老婆が一枚のカードをテーブルの上に置くと、そこには、馬にまたがり、剣を天にかかげた男の姿が描かれていた。剣の先には稲妻がほとばしり、暗く曇った空は、稲妻によって裂けていた。

「ほお。おまえさんは、かなり腕の立つ戦士であったようじゃ。野に放たれた野獣のごとく、おまえさんの剣は多くの人の血をすすり育って行ったようじゃな。」

老婆は、アッシュの背負った大剣にちらりと目をやりながら、さらに1枚のカードを開いた。そこには、鎌を手に抱き、どす黒い衣をまとった冥府の渡し守の姿が描かれていた。

にわかに曇ったアッシュの表情と、カードの絵柄を交互に見ながら老婆は愉快そうな声を出した。





STORY OF DINOSAUR

4. カード

「なるほど、おまえさんの勝利の裏には、こいつがおったのか。おまえさんの勝利は、常に味方の犠牲の上にあった……違うか？」

アッシュは、険しい顔つきで、まるでアッシュに笑いかけるようなカードの絵柄を見つめていた。

「そう恐い顔をするものではない。道は必ず開かれるもの。そして、道は常に一つとは限らぬぞ。」

そう言うと、老婆はさらに1枚のカードを引いた。そこには、まるで天に届くかのような巨大な老木に、5本の斧が突きつけられた絵が描いてあった。

「おまえさんは旅に出ることになるね。それも、辛く長い旅じゃ。だが、その旅はおまえさん一人のものではない。」

老婆は、さらに4枚のカードをテーブルの上に並べた。

「この4枚のカードは、おまえさんと行動を共にする者。おまえさんの運命に関わる者たちじゃ。見てみるかね？」

アッシュは何も答えなかった。そして、老婆は順にカードを開いていった。

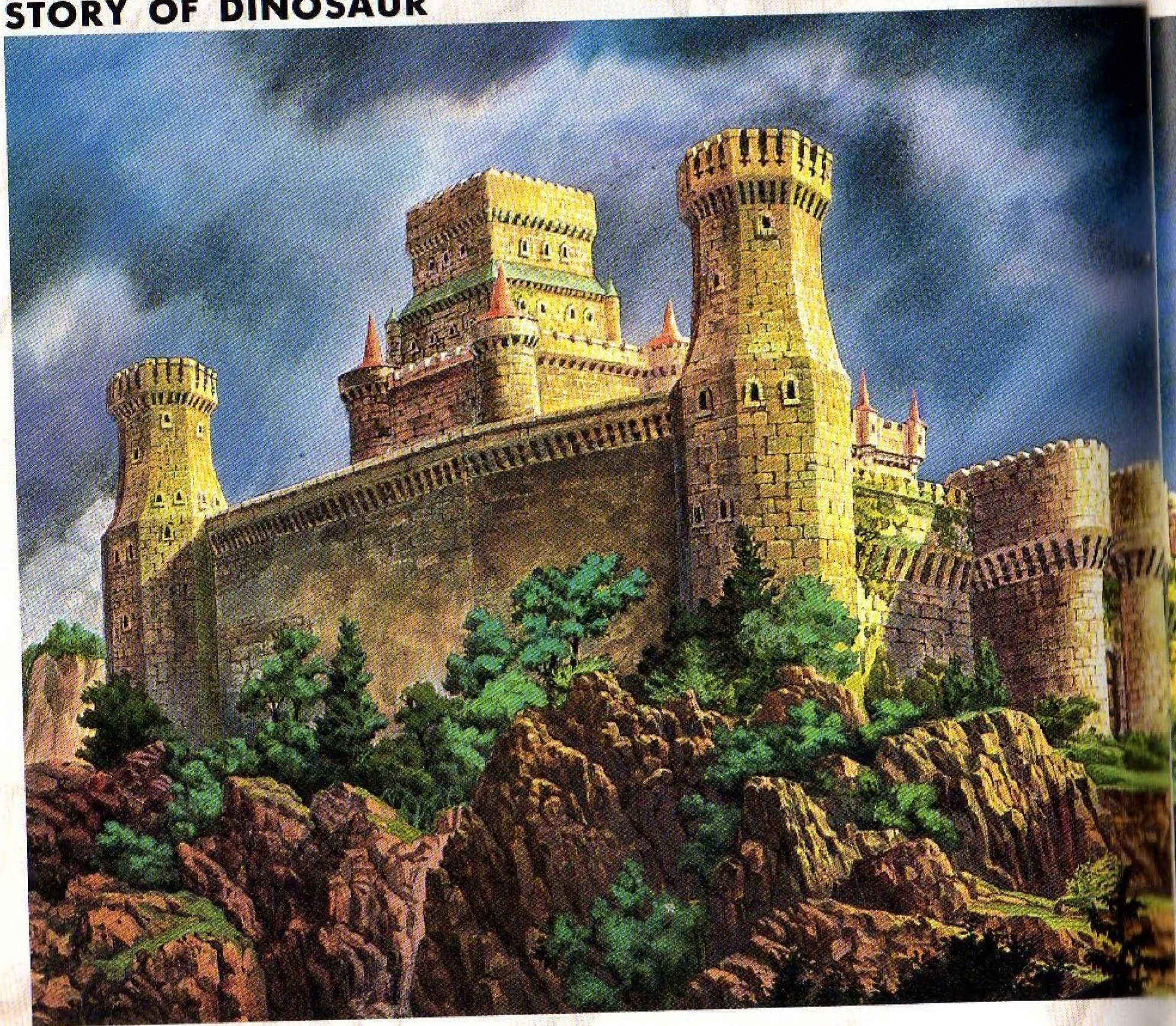
一枚目のカードには、天を仰ぎ見る獅子の絵が描かれていた。獅子のまわりには、燃え盛る炎が取り巻いており、獅子の顔は苦しんでいるようにも見えた。

「最初の仲間は、すぐれた理性と思慮を持ち、神の力を借りて奇跡を行う者。しかし、そのやさしい獅子の心の内は愁いに満ちている。自分が正しいと思ってしてきたことに疑問を感じ、そしてその奇跡を得られることなく、幼き我が子を失った悲しみと後悔が、彼を苦難の道へと旅立たせた。たくましく、立派なその外観からは想像もつかないほど、その心は悩んでいる。」

次のカードには、太陽に向かい、腕を伸ばすかのように、まっすぐに伸びている杉の木の絵柄が描かれていた。

「この仲間は、野の花のように可憐で人の心になぐさめを与えると共に、強い意思を持つ者。古から伝わる力を持ち、小さな者たちと語る力を持っている。消えてゆく者への思慕の念が、その者をいばらの道へとかりたてた。だが、どんな者にも平等に恵みを与えるその者は、来るべき旅の中において、多くの受難をその身に受けることとなるであろう。」

STORY OF DINOSAUR



3枚目のカードには、美しい月の下、やせ細った犬が恨めしげに地をみつめている姿が描かれていた。

「捕らわれたものを開放し、さらに直感によって危機を感じる者、それがおまえさんの仲間に加わる。その力を持つ者たちは、ひそやかな光りに生きがいを感じ、その力によって自分の心を満たす。だが、その者は、欲に走り、その力を過信しすぎたために、呪わしい宿命を持っている。狂気が支配するその運命は、旅の途中、その者の身心を苦しめるであろう。」

4枚目のカードには、一つの水瓶から、さらに一つの水瓶に水を移す人の姿が描かれていた。そして、その後ろでは、雲が風にたなびいていた。

「最後の一人は、心やさしい、まだ汚れを知らぬひな鳥。親鳥に慈しまれ育ったひな鳥は、古巣を飛び立ち、歌なき歌を求めて旅に出た。ひな鳥の声は、不思議な力で枯れた野に花を咲かせ、水面を静かにゆるがす。風は、ひな鳥のためにやさしくそよぎ、伝え守られた遺産への道を示してくれるであろう。そして、その遺産は、その者にとっても大きな意味をもっている。」

最後に老婆は一枚のカードを引いた。

「これが最後のカード。おまえさんの未来。そしてこれから、おまえさんを待ち受けるもの。さあ、開いてみるがよい。」

アッシュは、裏返されたままのカードに手を伸ばした。だが、それを裏返す代わりに、両手で引き裂いた。

粉々になったカードが宙に舞った。

「たかが紙きれだ。こんなものは。」

床に落ちた白い破片を踏み越え、アッシュは扉に手をかけた。「忘れるでないぞアッシュ。これがおまえの運命。運命から逃げることはできないのだぞ。」

アッシュが扉を開くと風が舞い込んだ。獅子の、杉の、犬の、水瓶の、そしてさらに数枚のカードが風に踊った。

老婆の家を出ると、まぶしい光が飛び込んできた。アッシュの目が慣れると同時に、耳には祭りの音楽が聞こえてきた。

そこは、祭りの賑わいの中だった。

アッシュが、肩にかけた大剣を背負いなおすと、その重みが、ずっしりと肩に食い込んだ。

やがて、アッシュは町の雑踏とは逆の方向へと足を向け、そして歩き始めた。





CHARACTER



ORLIC

オルリック

すでに神の奇跡は薄れかけていた。
多くの僧侶たちは、人々に信仰を強要し、より多くの
寄付を求めていた。それは、彼が仕えていた大僧正も
同じであった。

大柄で、中年から老年に差ししかろうという彼は、
その年令を感じさせないほど強固な体格を、薄いなめ
し革の武闘着の中にしまい込んでいた。

大僧正のもとで、僧兵として寄付の取り立ての役に
付いていた彼は、自分の信じる神のために、どんなに
貧しい者からも寄付取り立ての手を緩めることはなか
った。

だが、そんなある日、彼の一人娘のアーシアンが熱
病に侵された。彼は、自分の信じる神に祈り、その奇
跡を待ち続けた。

「神よ！ どこにおられるのです。私には神の姿が見
えません！」

やがて、幼いアーシアンの葬儀を済ませた彼は、大
僧正のもとを離れ、一人旅に出た。今まで自分のして
きた罪を償うために、そして今一度、失いかけた神の
奇跡を自分の手に取り戻すために……。





SEEK FOR
LOST POWER





ELIS

—— エリス

妖精たちとの語らい。その年の作物のできを教えてください、そしてまた、ことの吉兆を告げてくれる妖精たち。

人間離れをした美しさを持ち、ほっそりとした中にも、芯の強さを伺わせる彼女の家系は、代々妖精の言葉を人々に伝える役目を担っていた。

その長く美しい髪に、妖精たちが戯れるのをやさしい目で見守る彼女は、自分がこの役目についていることを誇りに思っていた。

だが、ある時期を境に、それまであれほど多くいたはずの妖精たちが、次第にその姿を消して行ったのだ。

「どうして？」

彼女の問いかけに、妖精たちは悲しげな目で答えた。

「風がふくのよ。時がかわるわ……」

一族の長である彼女の母は、妖精たちが語ろうとしない真実を突き止めるため、彼女を人知れず旅に出した。

いつ終るとも知れない長い旅。

けっして楽な道程でないこの旅のことよりも、まるで兄弟のように親しんできた精霊たちの軌跡が消えてしまうこと。そのことのほうが、彼女にとっては辛く悲しいことだった。

FOR LITTLE ONE
VANISHING





WAZZ

ワッツ

人々は往来から姿を消し、まもなく夜の帳が訪れようとしている街。そのはずれに、まるで人目を避けるかのように一人の男がたたずんでいた。

若くもみえるし、またそうでないようにも見える男は、静かに、もう何十回も過ごしたその時を待っていた。

(金ならたっぷりある。だがよ、今夜は宿にゃ泊まれねえ。ちっ、あんどき……)

この時、そう、月が真円を描き、魔法の力場と同様の効果を降り注ぐこの時になると、彼は悔やんでも悔やみきれないあの日のことを思い出す。

かつて魔法使いの家に下働きとして勤めたとき、彼は仲間たちと一緒に、魔法使いが大切にしている銀のサークレットを盗み出すカケをしたのだ。

そこにくる以前、街でこそ泥稼業をしていた彼にとって、そんなことはなんの造作もなかった。

カケには勝った。だが、魔法使いの怒りを買った彼は、さらに大きな代償を背負わなければならなかった。

「そろそろか……。」

街を出て、彼は森に入って行った。

陽は西の山に隠れ、周囲を本格的な夜のベールが包んだ。

しばらくの後、月の光に照らされた森の中には、彼の衣服が無造作に散らばっているだけであった……。

HIS LIFE IS
UNDER THE CURSE





HEATH

ヒース

一見すると女性のような華奢な体付きをした少年が、てきぱきと旅支度を整える母の傍らで膝を抱えていた。

そのあどけない顔は、これからの自分を思うためか不安の色がたちこめていた。

「あなたのお父さまも、部族に伝わる失われた歌を捜して旅に出たのよ。いえ、お父さまだけじゃありません。それが部族の成人の儀式なのよ。」

（じゃあ、お父さまは歌を捜し当てたの？）

彼がそう問いかけるより早く、母親は旅の荷物を渡した。

失われた歌…人々に幸せをもたらすと伝えられている歌。

僕は、そんなものどうだっていいんだ。

この村で豎琴を奏でて暮らしたい。

森の生き物たちと一緒に歌って暮らしたい。

しかし、その言葉は、母の言葉の前に飲み込まざるを得なかった。

「あなたならできるわ。歌は、唱う者によって命を得るのだからね。」

WHERE ARE THE
OLD SONGS?



HOW TO PLAY

ゲームを始める前に

BEFORE YOU BEGIN

■ディスクの枚数

PC-8801 版

- プログラムディスク●デモディスク●シナリオディスク1
- シナリオディスク2●シナリオディスク3●シナリオディスク4
- シナリオディスク5 の7枚組です。

PC-9801 版

- プログラムディスク●シナリオディスク1●シナリオディスク2
- の3枚組です。

■注意事項

- *ディスクの入れかえの際には、メッセージが表示されます。メッセージの指示に従って正しいディスクをセットしてください。違うディスクを入れたり、メッセージが表示される前にディスクを入れかえたりしないでください。ディスク破損の原因になります。
- *プログラムディスクには、データが書き込まれます。プロテクトシール等を貼らないでください。
- *マウスには対応していません。必ずはずしてゲームを行ってください。

■PC-8801シリーズをご利用の方へ

- *V2モードで起動してください。(V2モードオンリーです)
- *PC-88VAシリーズを使用の場合、起動時にはドライブ2のフタを開けておき、ディスクランプがついてから閉めるようにしてください。さもないと、ドライブ2を読み込まなくなります。
- *PC-88FH以降の機種では、8MHz、4MHz のどちらでも動作します。
- *デジタルディスプレイをご使用の場合、デモが正常な画面では見れなくなります。

■PC-9801/286シリーズをご利用の方へ

- *FM音源をご利用の場合は、ボード上のジャンパスイッチをINT5かINT6に設定してください。
- *EMSをご利用の方は、EMSのページフレームを0C0000Hになるように設定してください。
- *GDCを2.5MHz で使用(ディップSW2-8をOFF)してください。
- *アナログディスプレイ、または、8階調表示液晶ディスプレイが必要です。デジタルディスプレイには対応していません。8階調表示液晶ディスプレイをご利用の方は[G RPH] キーで画面の変更を行ってください。
- *RAMドライブに対応しています。詳しくは21、24Pをご覧ください。

ゲームの起動方法

GETTING SET UP

■オープニングデモを見たい場合

PC-8801版をご使用の方は、起動時にドライブ1にプログラムディスクを、ドライブ2にデモディスクを入れて、立ち上げてください。PC-9801版をご使用の方は、ドライブ1にプログラムディスクを入れて立ち上げてください。オープニングデモが始まります。ゲームに移りたい時は、[スペース] キーを押してください。メニュー画面になります。また、オープニングデモは、メニューの「ユーティリティ」の中の、「オープニング」を選ぶことでもご覧になれます。

■PC-88VAシリーズをご使用の方へ

※PC-88VAシリーズのみ、立ち上げ時にオープニングデモを見ることができません。オープニングデモをご覧になりたい場合は、メニュー画面の「ユーティリティ」の中の「オープニング」を選んで下さい。

■実際にゲームを始めたい場合

ゲームを行なう場合は、プログラムディスクをドライブ1に入れ、『DINOSAUR』のタイトル画面が出たら、スペースキーを押してください。メニュー画面に移ります。

■最初からゲームを始めたい場合

メニュー画面に移りましたら、メニューの中から「ゲームを始める」を選び、画面の指示に従ってください。

■前回の続きからゲームを始めたい場合

すでにゲームをすすめ、前回ディスクにセーブしたところから続けたい場合は、メニュー画面の「コンティニュー」を選んでください。すると、ロードできる箇所が表示されますので、ロードしたいものを選び、メッセージに従ってディスクを入れかえてください。

■RAMドライブをご利用の方へ

■PC-98NOTEの場合

Back up スイッチをONにして、[COPY] キーを押しながら電源を入れてください。後は、プログラムディスクをセットし、[リターン] キーを押すとRAMドライブへの転送が始まります。次回からは、RAMドライブからの立ち上げになりますので、転送を行う必要はありませんが、RAMドライブの内容を消してしまったら、再び転送を行ってください。

■PC-286NOTE F/386NOTE Aの場合

プログラムディスクをセットし、電源を入れてください。後は画面の指示に従い、[スペース] キーを押すとRAMドライブへの転送が始まります。次回からは、既に転送されている場合には、プログラムディスクをセットし、メッセージが出たあと [ESC] キーを押すと、すぐにオープニングが始まります。

*注意：●RAMドライブがドライブ1になります。

●転送を行うと以前のデータは消えてしまいます。

●PC-286NOTE F/386NOTE Aは、RAMドライブカードが必要です。

キーの操作方法

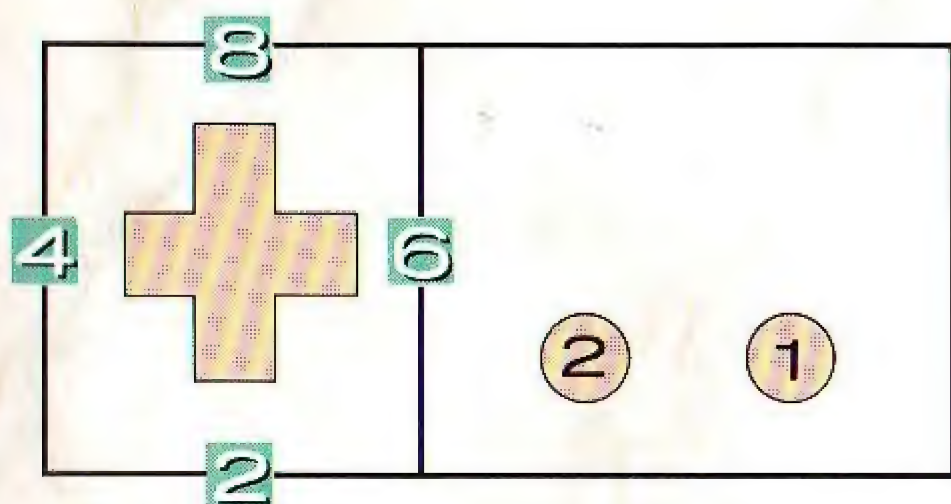
OPERATION CONTROL

●キーボードを使う場合

ゲームの進行に必要なキーは、以下の通りです。

2	↓	3D移動画面では、その位置で後ろを向きます。また、選択画面では、カーソルを下に移動します。	
4	←	3D移動画面では、その位置で左を向きます。また、選択画面で、前にウィンドがある場合それを表示します。	
6	→	3D移動画面では、その位置で右を向きます。また、選択画面で、次のウィンドがある場合それを表示します。	
8	↑	3D移動時には前進します。また、選択画面ではカーソルを上を移動します。	
リターン	or	スペース	選択したコマンドを決定します。
ESC		キャンプ画面に入るときや、現在呼び出したウィンドの一つ前に戻るとき、コマンドのキャンセルに使います。	
GRPH	(PC9801/286シリーズのみ)	8階調表示液晶ディスプレイをご利用の方は、このキーで液晶専用モードにしてください。	

●ジョイスティックを使う場合



このゲームは、ジョイスティックやジョイパッドにも対応しています。キーボードよりも軽快にプレイできますので、可能ならこれらのご利用をお勧めいたします。各レバーやキーの割り当ては、下記の通りです。

+	キーボードの (2)・(4)・(6)・(8) のキーと同じ役割をします。
1	キーボードの (リターン) キーや (スペース) キーと同じ役割をします。
2	キーボードの (ESC) キーと同じ役割をします。

初めて3Dダンジョンを歩く方、いまいち操作がわからないという方は、32ページ「3DRPG入門」を読んでみてください。きっと、あなたの力になれると思いますよ。

メニュー画面

MENU

タイトル画面の時や、オープニングデモの途中でスペースキーを押すと、右のようなメニュー画面になります。ここでは、ゲームをスタートさせたり、「ユーティリティ」画面に行くことができます。

▶ ゲームを始める
コンティニュー
ユーティリティ

1. ゲームを始める

ゲームを最初から始めたいときに選んでください。前回の続きから遊びたいのに、間違ってこれを選んでしまっても、セーブしておいたデータが消えることはありません。あわてずに、ゲーム中のキャンプ画面の「システム」から「ロード」を選び、前回の続きを選んでください。

2. コンティニュー

前回セーブしたところからゲームを再開します。このコマンドを選ぶと、右のようなロードメニューが出ます。

2-A ロードしたい場所を選んでください

このゲームでは8箇所セーブしておくことができます。この画面では、すでにセーブされた場所が表示されますので、ロードしたい場所を選んでください。なお、セーブされていないところには、何も表示されません。

2-B 正しいディスクをドライブ②に入れてください

ロードしたい番号を選ぶと、ディスクをドライブ2に入れるように表示されます。画面とディスクの番号をよく確認して、正しいディスクを入れてください。

2-C ロードメニューから抜ける場合

ロードメニューの画面から抜けたいときは、(ESC)キーを押してください。

▶ 城門
森
森
森
森
廃きょ
神殿地下3F
神殿地下3F
森

3. ユーティリティ

オープニングデモをもう一度見たい場合、プログラムディスクをバックアップしたい場合、メッセージの速度や、クイックセーブなどの、ゲームシステムの設定を行いたい場合に選択してください。くわしい内容については、24ページ「ユーティリティ」をご覧ください。

ユーティリティ

UTILITY

メニュー画面から「ユーティリティ」を選ぶと、この画面になります。ここでは、オープニングをみたり、バックアップディスクを作ったり、メッセージスピードを変更したりできます。

▶ スピード
クイックセーブ
オープニング
バックアップ

■スピード

メッセージの表示スピードを変更します。スピードは、速い、普通、遅いの3段階に変更できます。

▶ 速い
普通
遅い

ハッパッパ

■クイックセーブ

この「クイックセーブ」を有効にすると、戦いに敗れても、その戦闘からやりなおすことができます。

クイックセーブを有効にしますか

■オープニング

オープニングデモを見ることができます。PC-8801版は画面の指示に従って、ドライブ2にデモディスクを入れてください。

■バックアップ

プログラムディスクのバックアップを作ることができます。ゲームと同一メディアの新しいディスクを用意して、画面の指示に従って操作してください。

※バックアップを作れるのは、プログラムディスクだけです。そのほかのディスクをバックアップすることはできません。

RAMドライブにセーブしたデータをフロッピーディスクにコピーする場合

①98NOTEは、Back upスイッチがONであることを確認して、リセットボタンを押してください。(Back up スwitchがONになっていないと、RAMドライブの内容は消えてしまいます。)286NOTE Fは、プログラムディスクをセットして、一旦リセットします。メッセージが表示されたら[ESC]キーを押してください。

②オープニングデモが開始されますので、スペースキーを押し、ユーティリティメニューのバックアップを選択し、ブランクディスクをセットして、スペースキーを押してください。RAMドライブの内容がディスクにコピーされます。

●注意●

バックアップしたディスクをゲームにご使用になる場合は、プロテクトシールを貼らないでください。ゲームが正常に作動しなくなります。

画面の見かた(冒険中)

ADVENTURE SCREEN

冒険中の画面構成

■メイン画面

現在自分が向いている方向のグラフィックが表示されます。また、イベントのビジュアルや、メッセージなどもここに表示されます。



■マップ名

現在、自分がどこにいるのかが表示されます。

■所持金

自分たちパーティの所持金の総額です。単位はGEMです。

■方位形

現在、自分たちの向いている方向を知ることができます。

■キャラクターカード

現在パーティーに加わっている、パーティの顔が表示されます。

キャラクターカードの表示

■キャラクターのHP

キャラクターの生命力です。これが0になると、そのキャラクターは死んでしまいます。

■キャラクターのTP

キャラクターのテクニカルポイントです。TPは、それぞれのキャラクターの技術（魔法や技など）を使用すると減ります。これが必要な量を満たしていないときは、技術を使えません。

098 038 ASH



■キャラクター名

キャラクターの名前が、頭3文字で表示されます。

HP・TPの表示について

※HP・TPの文字表示が赤いときは毒を受けており、青いときは死亡しています。毒を受けたキャラクターは、休息をしても、HP・TPは回復しません。

コマンド説明(冒険中)

ADVENTURE COMMAND

休息

冒険中にリターンキー、スペースキーを押すごとに、HP・TPが少しずつ回復していきます。ただし、あんまりのんびりと休息をとっていると、敵からの奇襲を受けることもあります。

マップ表示中に(ESC)キーを押すと、キャンプモードに入り、コマンド選択画面にうつります。ここでは、以下のコマンドを実行することができます。また、キャンプモードから抜け、通常画面に戻るには、ふたたび(ESC)キーを押してください。

■道具

パーティーの持っている道具を使ったり捨てたりします。道具は1人あたり8個まで持て、さらに個人の持てる範囲とは別に、パーティ全体の持物として40個持てます。つまり1人の時は(1人分8個+40個)で48個持つことができ、5人そろると80個まで持ち歩けます。(8)・(2)・(4)・(6)キーで道具を選択し、使うか捨てるか選んでください。仲間に使う場合は誰に使うか選択します。



■装備

「装備をする/装備をはずす」のウィンドが出ますので、どちらかを選択し、キャラクターを選んでください。その後、武器、防具、盾、ヘルメット、アイテムの中から、装備するもの、はずすものを選んでください。装備中のものは黄色で表示されます。



●注意●

武器、防具、盾、ヘルメットは各1個まで、アイテムは4個まで装備することができます。

■技術

キャンプ中に使える、それぞれの技術を使います。技術を使うキャラクターを選び、(8)・(2)・(4)・(6)キーで技術を選択してください。

また、仲間に使う場合は、誰に使うかを選択してください。

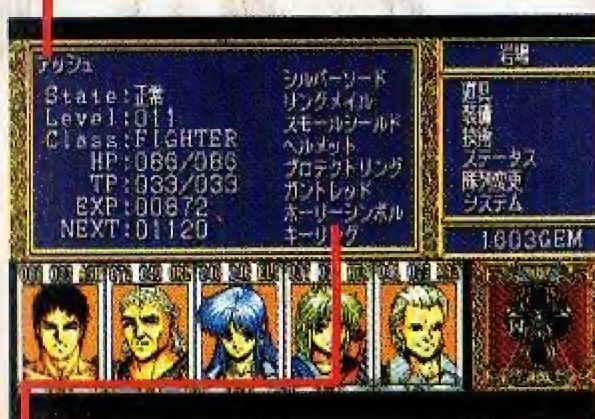


■ステータス

各キャラクターのステータス(HP・TP・そのほかのパラメータ・装備しているもの・持っている技術・EXPなど)を見ることができます。また、各個人のステータス画面は何ページにも渡って表示されます。次のページが見たいときはリターンキー、スペースキーを押してください。

キャラクターのステータス画面は、以下のように表示されます。

■キャラクターの名称



1ページ目

State現在の状態
 Level現在のレベル
 Class現在の職業
 HP現在の生命力
 TP現在のテクニカルポイント
 EXP現在の経験値
 NEXT次にレベルアップするまでの経験値

■現在装備している武器・防具



2ページ目

AC現在の防御力
 STR現在の攻撃力
 INT現在の知力
 VIT現在の体力
 AGI現在の敏捷力
 DEX現在の器用度
 LUCK現在の幸運度
 MAGIC魔法の技能値／技能経験値
 PRIEST僧魔法の技能値／技能経験値
 VOICE歌の技能値／技能経験値
 SWORD剣の技能値／技能経験値
 COMBAT拳の技能値／技能経験値
 ARROW弓の技能値／技能経験値
 TRAP罠解除の技能値／技能経験値

技能値、技能経験値について

技能経験値は、その技能をつかうと増えていき、ある一定数の技能経験値になると、技能値が一つ上がります。技能値が上がることによって、新しい技術を覚えることができます。



3ページ目以降

ここには持っている技術の名称が表示されます。技術には、「魔法の呪文」「僧侶の呪文」「吟遊詩人の歌」「剣の技」「拳の技」の5種類のものがあります。

■隊列変更

カードの左側に行くほど前になります。前にいるキャラクターは戦闘時に攻撃を受けやすいので、弱いキャラクターはなるべく後ろに並ばせるのがいいでしょう。

■システム

ゲームのセーブ／ロードをしたり、メッセージスピードの変更を行ないます。

●セーブ 現在の状況を、プログラムディスクに記録します。このコマンドを選んだら、カーソルを動かし、セーブする場所を選んでスペースキーかリターンキーを押してください。すでにセーブされている場所に、新たにセーブすると前のデータは消えてしまいます。前のデータを消したくないときは、カーソルを空欄に合わせてセーブするといいでしょう。

●ロード ディスクにセーブしたデータを読み出します。カーソルで、ロードする場所を選んで、スペースキーかリターンキーを選んでください。



画面の見かた(戦闘中)

COMBAT SCREEN

ゲーム中、敵に遭遇すると下のような戦闘画面になり、戦闘用のコマンド選択画面が表示されます。また、ここでの敵モンスターはカードとして表示され、下にあるカードほどパーティーに近い位置にいます。



キャラクターの状態

※キャラクターの状態は、文字の色で以下のように表されます。

白———正常

赤———毒／ 戦闘が終ってもそのままです。
解毒しない限り、休息してもHP・TPは回復できません。

緑———麻痺／ 解除しない限り、戦闘に参加できません。戦闘が終了すると自動的に元に戻ります。

水色———催眠／ 眠っている間は、戦闘に参加できません。
麻痺と違い、運がよければ目を覚ますこともあります。
戦闘が終了すると、自動的に元に戻ります。

黄色———混乱／ 元に戻さない限り、敵、味方みさかいなく攻撃するなど、
予測できない行動を起こします。
戦闘が終了すると、自動的に元に戻ります。

青———死亡

コマンド説明(戦闘中)

COMBAT COMMAND

キャラクターの攻撃ターンになると、次のようなコマンドを選択することができます。〔6〕キーで次のページのコマンドに変わります。



1. 戦う ————— 武器で戦います。〔8〕・〔2〕・〔4〕・〔6〕キーで戦う敵を選択してください。
2. 技術を使う ————— 魔法や技など、自分の持っている技術を使います。〔8〕・〔2〕・〔6〕・〔4〕キーで、技術を使う相手(敵・味方)を選択してください。
3. 道具を使う ————— 持っている道具を使います。〔8〕・〔2〕・〔4〕・〔6〕キーで、道具を選び、誰かに使う場合は、その相手を選択してください。
4. 武器をかえる ————— 現在装備している武器を、別の武器に装備しなおします。
5. 防御する ————— 敵を攻撃せず、防御姿勢をとることによって防御力を高めることができます。
6. 逃げる ————— 戦闘画面から逃げ出します。ただし、敵が素早いと、回りこまれてしまうこともあります。

戦闘に勝つと、経験値(EXP)と、モンスターによってはお金をもらえることがあります。経験値が増え、キャラクターが成長し、所持金が増えることによって、よりすぐれた武器・防具をそろえることができます。また、中には宝箱を持っているモンスターもあり、その中に財宝が入っていることもあります。しかし、宝箱にはカギがかかっていたり、罠がしかけられている場合もあります。そういう場合は、パーティの誰かが代表して、この宝箱を開けなければなりません。(もちろん、そのままあきらめてしまってもいいのですが) 罠はずしの技術を持っているキャラクターがいれば、比較的スムーズに罠を開けることができますよ。

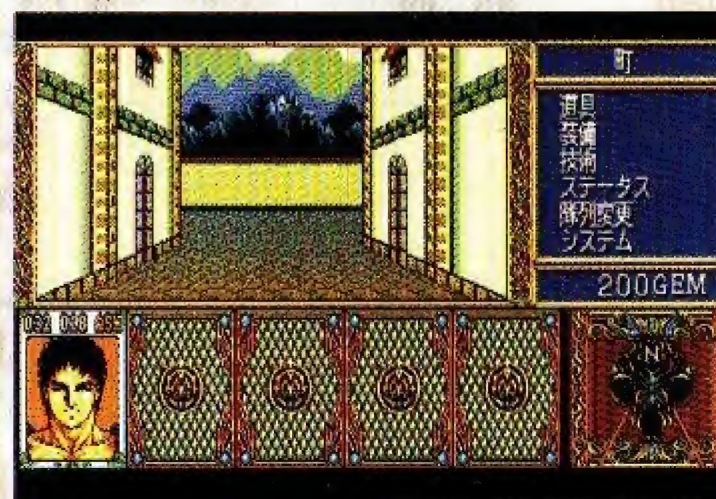
●ゲームオーバーについて●

主人公のアッシュが死ぬと、ゲームオーバーになります。ゲームオーバーになると、次のようなメニューが表示されますのでコマンドを選択してください。

1. コンティニュー・データロード — 前にセーブしたデータをロードします。ロードしたい場所を選んでください。
 - ・クイックロード — その戦闘に戻ります。このコマンドは、「ユーティリティ」で、クイックセーブを有効にしていないと使えません。
2. START — 最初からゲームを始めます。
3. もうやめる — ゲームをやめます。指示に従って電源を切ってください。

TOWN GUIDE ●タウンガイド

このゲームに出てくる町「ザムハン」には7つの建物があります。
 (そのほかにも建物があるようですが、残念ながら留守のようです)
 ゲームは、アッシュが、このザムハンの町に入ったところから始まります。最初は3Dの移動に慣れるためにも、町の中にどんな建物があるかを調べてみるのがいいかもしれません。どの建物も、きっとあなたの冒険の手助けをしてくれることでしょう。



■長老の家

この町の長老が住んでいます。ゲームがスタートしたら、まずこの長老にあいさつに行ったほうがいいでしょう。きっと、いろいろなことを教えてくれますよ。



■武器の店

戦闘のための武器を売っています。いずれも、腕のいい職人が丹念に作り上げたものです。いろんな品を売っていますが、より良い武器は、値段の方も高くなっています。敵を倒してお金を貯め、はやくいい装備にしたいですね。



■防具の店

こちらは丈夫な防具を売ってくれる店です。鎧や盾、ヘルメットやガントレットなど、冒険者に必要な基本的防具は、ほとんどこの店でそろえることができます。もちろん、一通りの防具をそろえるには、それだけのお金も必要ですが。



■宿屋

この宿屋に泊まることによって、HPやTPを完全に回復することができます。また、ある程度技能値が上がり、仲間と一緒に泊まった場合、仲間の持っている技術を教えてもらうことができます。仲間の技術を教えてもらえば、あなたのパーティーはさらにパワーアップするでしょう。



■魔法の道具屋

魔法の呪文が書かれたスクロールや、冒険に便利な道具などを売っています。呪文のスクロールは、使うことによって誰でも魔法をかけることができる重宝なものです。もし、お金に余裕ができたなら買ってみるのもいいでしょう。



■施術師

傷や毒の治療や、死んでしまった仲間の蘇生をしてくれるありがたいお店です。また、ここでは薬も売ってくれますので、冒険を始めたばかりの頃は、ここで薬を買ってから出かけるのがいいでしょう。



■取引所

いらなくなったアイテムなどを買い取ってくれるところです。(中には、引きとってもらえないアイテムもあるようですが) 売ってしまったアイテムは、この取引所の倉庫に眠っていますので、お金を払えばいつでも買い戻すことができます。

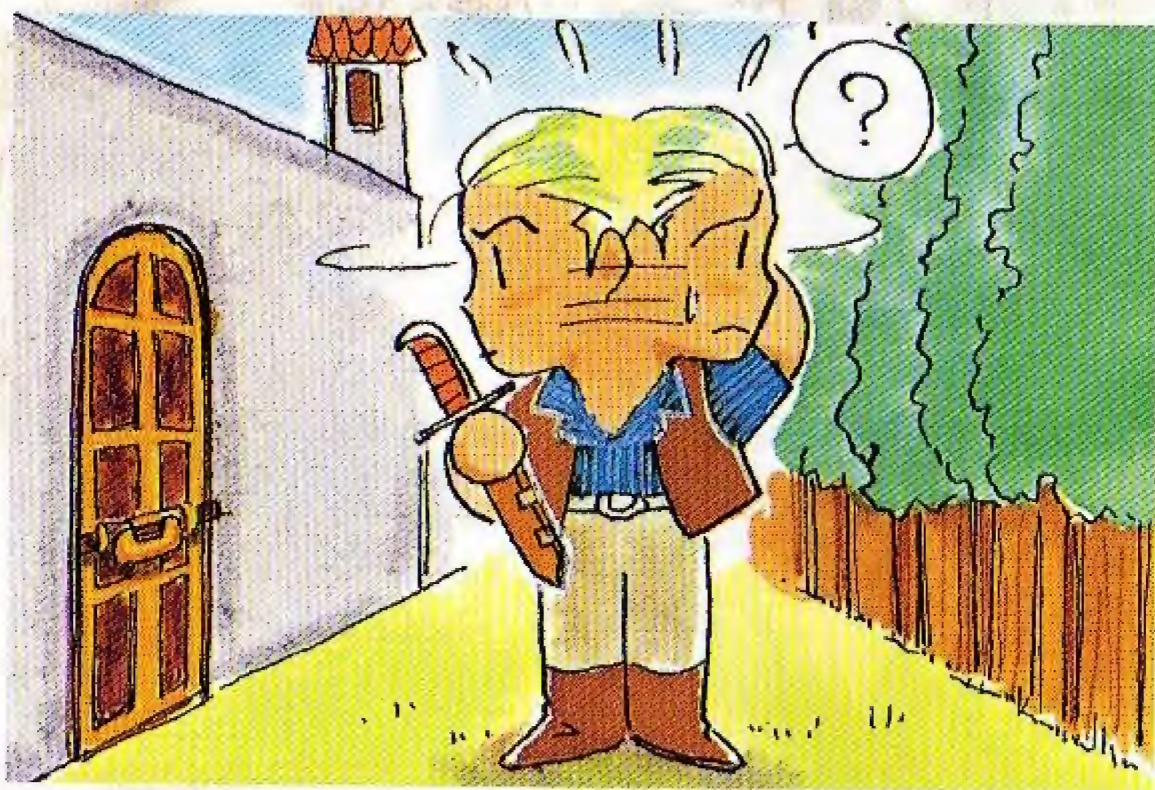


FOR BEGINNER

SPECIAL
ADVICE

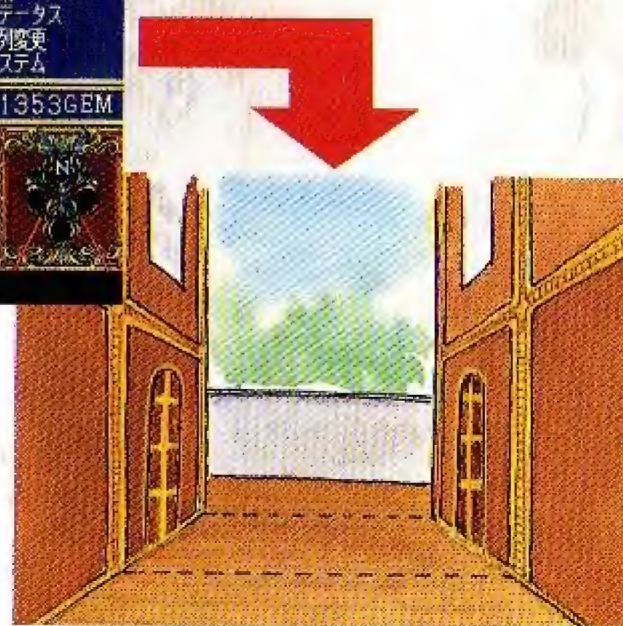
初心者のための 3DRPG入門

『ダイナソア』は、3DタイプのRPGです。このタイプのゲームは、画面上に表示されるのは、自分の立っている位置から前を見たグラフィックです。「このタイプのRPGは初めてだ」「移動方法がよくわからない」そんなあなたは、このページを良く読んでから始めてみましょう。



■3Dマップの進みかた

まず、3D画面の進み方です。この写真を見てください。これは町の中の画面ですが、この写真では、イラストのように1歩先の左右に扉があり、もう1歩先に進むと左右に道があるというふうになっています。また、画面右下の方位計は「N」つまり、北をさしていますので、現在は北の方を向いているということです。



この画面ではすぐ右に扉のようなものが見えます。ここで6のキーを押してみましょう。すると右を向いたことになり、扉の前に出ます。扉などに入るときは、扉の前で8のキー（前進）を押してください。



■3Dマップの描きかた

3DRPGでは、あなたの冒険するエリアのほとんどが迷路状になっています。なにげなく雰囲気歩いていて、きつと迷子になってしまいます。そこで、マップを書きながら冒険することをお勧めします。マップを描くには、付属のマップシート（コピーをとってお使いください）や、市販の方眼紙などが便利です。また、このゲームには、付録として前半部分のマップもついてきます。（ただし、どこに何があるかは描きこまれていません）

マップを描くときは、1歩移動するごとに紙に描きこんでいきましょう。覚えておいて後でまとめて描こうとすると、戦闘や思わぬアクシデントで、現在位置がわからなくなることがあります。また、階段などで上下の移動をする場合は、紙を2枚重ね、ペンに力を入れて階段の位置を移しておく、建物の上下関係がわかってあとあと便利です。

冒険のお供に

マッピングシート&方眼紙



■迷ったときは、すぐに位置確認

ちゃんとマップを描いていたのに、どうも様子がおかしい。そんなときは、すぐ「空間感知」の呪文などで、自分の周囲の様子を調べてみましょう。そのままにしておくと、迷ったあげく、敵の餌食になってしまうかもしれませんよ。



■地形について

『ダイナソア』の冒険フィールドでは、右の写真のように、その地形によってマップのグラフィックが変わります。マップを描くときは、その地形がわかるようにしたり、階段や罠など、特徴的な地形を書き込むようにするといいいでしょう。



■戦闘について

このゲームでの戦闘シーンは、マップ上を歩いていると、「COMBAT」の表示とともに突然始まります。あらかじめ、遠くに敵が見えているわけではありません。

戦闘などで、アッシュが死んでしまうとゲームオーバーになりますので、常に体力の状態に気を配ったり、また、始めのうちはこまめにセーブしながら進むほうがいいでしょう。



アフターサービスについて

AFTER SERVICE

■万一ディスクを破損してしまった場合

万一操作を誤りディスクを壊してしまった場合の修理代は、ディスク1枚につき手数料1,000円（送料・税金込み）となります（定額小為替／切手も可）。

住所・氏名・電話番号・症状を必ず記入のうえ、折れ曲がらないようにディスクをボール紙で挟んで、保証書と共にお送りください。

パッケージごとお送りになると発送が遅れます。ご注意ください。

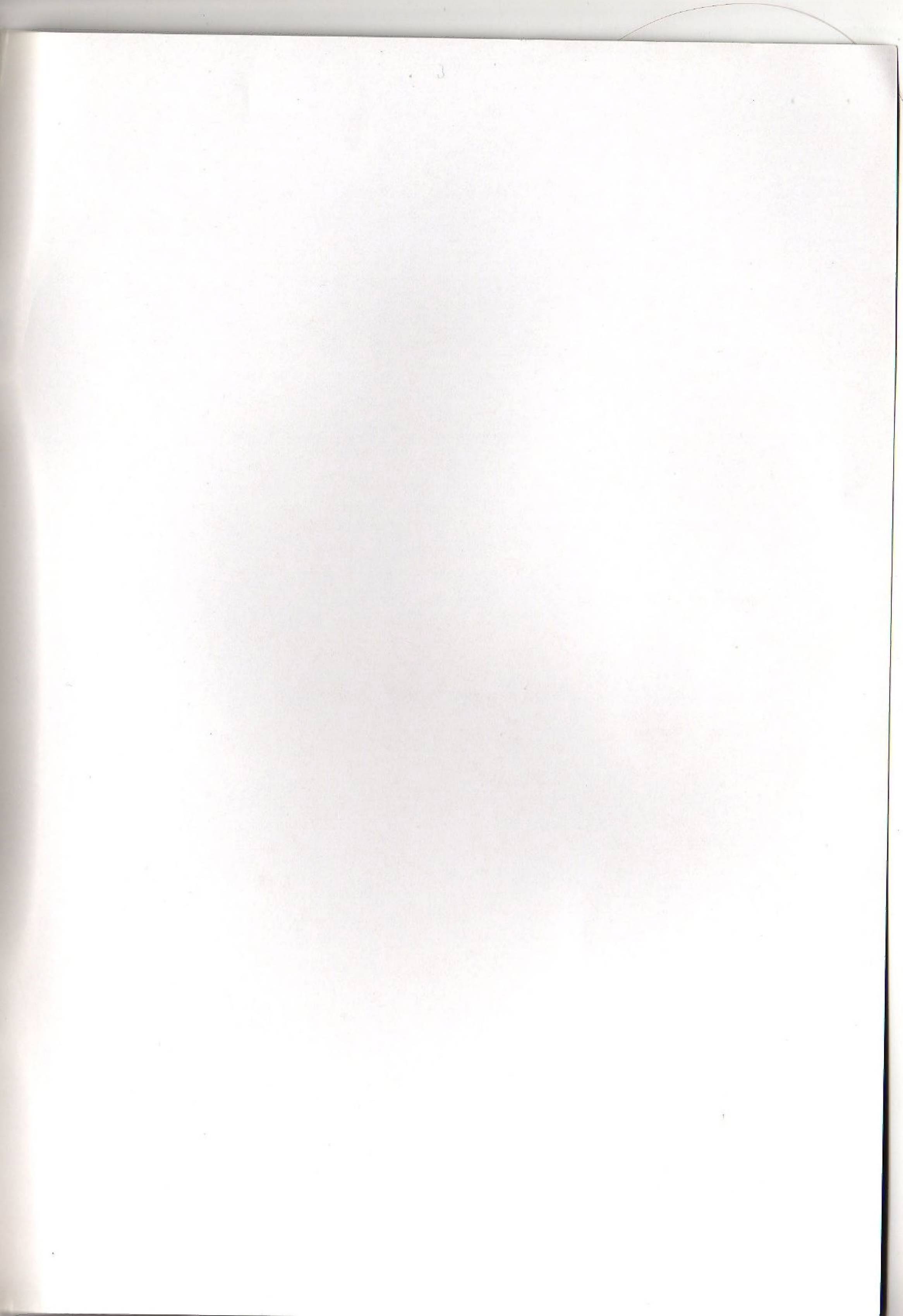
■ゲームに関する質問

ゲームに関する質問について、お電話では一切お答えしておりません。どうしてもヒントが欲しいという場合は、往復葉書1枚につきひとつだけ質問を書いてお送り下さい。

ご注意



このマニュアル及びディスクは勝手にコピーしてはいけないと法律で決められています。ディスクはコピー出来ないようになっていますが何らかの方法でコピー出来たとしても二重のコピー防止処理がされていて、シナリオが正常に進行しませんので、ご注意下さい。





Falcom®